

JURNAL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PASAR MALAM
UNTUK ANAK



Oleh

Dien Firmansyah Rizki

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2017

PENGESAHAN

Jurnal untuk Tugas Akhir dengan judul **“PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PASAR MALAM UNTUK ANAK** oleh Dien Firmansyah Rizki, NIM. 1112207024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Jurusan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disahkan oleh Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual pada Februari 2017.



Ketua Program Studi. DKV

Indiria Maharsi, S.Sn. M.Sn.
NIP. 19720909 200812 1 001

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PASAR MALAM UNTUK ANAK

Dien Firmansyah Rizki

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Jurusan Desain
Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2017

ABSTRAK

Pasar Malam Indonesia sudah ada pertama kali pada zaman penjajahan Belanda dengan nama “Pasar Gambir” yang diselenggarakan di Batavia untuk memperingati hari ulang tahun pemegang kekuasaan Belanda pada saat itu. Dalam masa perkembangannya hingga saat ini, Pasar Malam menjadi tempat hiburan rakyat yang menyajikan beberapa aspek kegiatan berdagang mulai dari penjualan jasa, barang, hingga makanan lokal. Tantangan Pasar Malam yang mengharuskan mereka bertahan karena mulai berkembangnya dunia hiburan dan tempat-tempat hiburan yang lebih modern di Indonesia menjadikan hal tersebut keunikan dari Pasar Malam itu sendiri.

Keberadaan Pasar Malam di Indonesia mulai merosot dan sudah sangat jarang ditemui di perkotaan besar, bahkan di beberapa kota besar Pasar Malam sudah tergantikan dengan tempat hiburan baru yang lebih modern. Faktor yang mempengaruhi turunnya keberadaan Pasar Malam ini adalah karena Pasar Malam dianggap sudah ketinggalan zaman dari tampilannya yang sudah usang dan keberadaannya yang tidak permanen inilah yang menyebabkan menurunnya minat masyarakat untuk datang ke Pasar Malam.

Pasar Malam merupakan bagian dari budaya Indonesia yang sudah ada sejak dulu. Kehadiran buku ilustrasi untuk anak-anak tentang Pasar Malam adalah salah satu upaya agar memicu ketertarikan anak-anak untuk mengenal lebih detail mengenai Pasar Malam yang dikemas dalam format buku cetak.

Kata Kunci : Buku Ilustrasi, Pasar Malam Indonesia, Anak-Anak

ABSTRACT

Night market in Indonesia held for the first time on Dutch colonialism era in Batavia named Pasar Gambir to celebrate the queen who held the power of Indsche at that time. As time goes by, night market become an alternative entertainment for people around that serves different kind of trade activities such as selling some services, daily needs and local foods. The existence of night market challenged by rapid growth of modern amusement park, the situation turn into their strength and uniqueness.

The existence of night market in Indonesia have declined and rarely been found in big cities because have been replaced by high technology brand new modern amusement park. The cause that affect the sink of night market is because people think night market is run out of year according to the appearance that looks worn out and the semi-permanent place, so people decide to choose another kind of amusement park or entertainment.

Night market is a part of Indonesian culture that has been present since a long time. This Night Market Illustration Book for Children is one of an effort to trigger excitement about night market from kids and to get to know about it in a print book.

Keyword: illustration book, Indonesian night market, Children

I. PENDAHULUAN

- Latar Belakang Masalah

Dewasa ini perkembangan industri hiburan di Indonesia semakin pesat seiring dengan teknologi yang dapat diterapkan pada segala hal, ini dapat menjadi sebuah persaingan industri hiburan untuk para pelaku usaha mandiri yang notabenenya diperuntukkan untuk kalangan menengah ke bawah. Banyak kota besar seperti Surabaya yang mempunyai tempat hiburan bernama Surabaya Carnival, lalu di Bandung yang mempunyai Trans Studio, Bogor dengan Jungle Land dan Jakarta yang mempunyai beberapa tempat hiburan yang pernah *booming* sebagai wahana yang seru dan mengasikkan seperti Taman Mini Indonesia Indah dan Dufan. Padahal jauh sebelum taman hiburan wahana yang modern ada di Indonesia, pasar malam muncul terlebih dahulu. Dalam hal ini tempat hiburan yang lebih kecil seperti pasar malam yang tidak permanen mulai perlahan-lahan berkembang dan tetap bertahan hingga saat ini dengan ditambahkan hal-hal baru seperti adanya ragam wahana baru, makanan ringan, hingga adanya penjual baju bekas yang biasa disebut *awul-awul*.

Mengingat semakin banyaknya permainan wahana modern yang ada di kota-kota besar, pasar malam masih tetap menjadi sebuah sarana nostalgia dengan harga yang masih sangat terjangkau, lebih murah daripada wahana modern yang ada saat ini. Pada dasarnya wahana yang ada di pasar malam dengan wahana modern yang ada di Trans Studio, Dufan, tidak jauh berbeda, hanya saja wahana-wahana di pasar malam digerakkan dengan mesin penggerak yang sederhana, bahkan beberapa wahana masih dengan menggunakan tenaga manusia sebagai penggeraknya. Sedangkan wahana-wahana di taman hiburan memiliki kecanggihan yang sesuai dengan perkembangan teknologi sehingga lebih menarik.

Perancangan Buku Ilustrasi Pasar Malam Untuk Anak ini dipicu karena mulai ditinggalkannya hiburan pasar malam, padahal pasar malam adalah bagian dari budaya lokal yang menjadi salah satu bagian dari sejarah di Indonesia. Salah satu tradisi pasar malam yang masih tetap bertahan adalah pasar malam yang diselenggarakan di alun-alun utara Surakarta dan Yogyakarta untuk merayakan upacara Sekaten. Sekaten adalah acara peringatan ulang tahun nabi Muhammad S.A.W yang diadakan pada tiap tanggal 5 bulan Jawa Mulud (Rabiul awal tahun Hijrah). Upacara ini dulunya dipakai oleh Sultan Hamengkubuwana I, pendiri keraton Yogyakarta untuk mengundang masyarakat mengikuti dan memeluk agama Islam. Melalui sekaten pasar malam dijadikan sebagai salah satu tambahan daya tarik bagi masyarakat umum sebagai hiburan yang ditunggu setiap tahunnya.

Dengan adanya Buku Ilustrasi Pasar Malam ini diharapkan dapat menjadi salah satu media pengenalan yang alternatif untuk anak-anak dengan maksud tidak melupakan atau menganggap sebelah mata taman hiburan pasar malam mengingat semakin pesatnya perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang diikuti dengan pergeseran jenis hiburan.

- Rumusan Masalah
 - Bagaimana merancang buku ilustrasi pasar malam sebagai media mengenalkan sarana hiburan rakyat kepada anak-anak?
- Tujuan Perancangan
 - Tujuan perancangan ini adalah untuk memperkenalkan pasar malam sebagai lokal kultur bagian sejarah setelah kemerdekaan Indonesia kepada masyarakat khususnya anak-anak dalam negeri; mengajak masyarakat bernostalgia dan mengingatkan kembali keadaan di pasar malam melalui ilustrasi yang ada pada perancangan ini; merancang konsep visual ilustrasi yang menarik sebagai media promosi budaya lokal Indonesia yang komunikatif dan menarik.

- Metode Pengumpulan Data dan Analisis
 - Metode Pencarian Data

Data yang dibutuhkan pada perancangan ini adalah data verbal dan data visual. Melalui kepustakaan dari berbagai sumber pustaka dan studi literatur dari berbagai media baik media konvensional cetak maupun media internet yang mendukung perancangan ini, data-data yang dibutuhkan secara verbal dan visual dapat didapatkan untuk melengkapi perancangan ini.

- Metode Observasi

Melihat secara langsung ke pasar malam yang menjadi obyek pada perancangan ini. Selain itu juga melakukan wawancara kepada pengurus pasar malam.

- Analisis 5W + 1H

- **What**

Buku ini membahas sejarah singkat pasar malam di Indonesia dan pendokumentasian dalam bentuk media cetak menggunakan pendekatan ilustrasi sebagai media nostalgia dan sebagai sarana informasi sejarah pasar malam dan perkembangannya hingga saat ini.

- **Who**

Target perancangan ini adalah keluarga menengah hingga menengah keatas yang memiliki anak-anak usia kurang dari duabelas tahun yang tinggal di kota besar karena keadaan pasar malam yang sangat jarang di temui di kota-kota besar.

- **When**

Digunakan saat keluarga sedang bersantai dan berkumpul bersama, dengan maksud sebagai media pengenalan untuk anak oleh orang tuanya sebagai sarana edukasi dan sejarah yang telah dilalui orang tuanya dan masih berlangsung hingga sekarang. Buku cetak ini akan

diluncurkan pada saat hari hari biasa, dengan maksud memberikan waktu untuk mengetahui dahulu apa itu pasar malam dengan imajinasi dan kepekaan target *audience*, adanya perayaan hari besar seperti Maulid Nabi atau Hari Kemerdekaan Indonesia, dan hari libur semester tidaklah tepat, karena di saat itulah dimana pasar malam sedang berlangsung dan waktu libur itulah paling tepat digunakan untuk menuju pasar malam yang sebenarnya. Buku cetak yang berpengetahuan tentang pasar malam ini tentunya sangat membantu para orang tua untuk memberikan pengetahuan pada anak sekaligus bernostalgia mengingat momen yang mungkin sudah pernah dilewati dan ingin mencoba kembali merasakan suasana yang ada di pasar malam.

- ***Where***

Pasar malam merupakan salah satu bagian dari sejarah yang dimiliki oleh Indonesia. Persilangan budaya ketimuran yang dimiliki Indonesia dengan budaya hibrida hasil persilangan antara orang Indonesia dengan barat yang saling mengisi menjadi sebuah poin utama untuk memberikan informasi kepada target *audience* bahwasanya pasar malam merupakan salah satu bagian dari sejarah Indonesia yang patut diketahui.

- ***Why***

Pasar malam merupakan sebuah tradisi yang kini mulai dilupakan dan tergeser oleh keberadaan tempat rekreasi yang lebih bagus dan modern seperti Dufan, Transtudio, dll.

- ***How***

Mengenalkan sejarah singkat pasar malam kepada target *audience* menjadi sebuah pemicu untuk masuk ke dalam dan mengetahui pasar malam secara utuh, dengan tujuan untuk membangun rasa cinta dan nostalgia agar keberadaan pasar malam di era modern yang serba canggih ini tidak tergeser atau hilang karena dianggap sebagai sesuatu hal yang kuno. Maka dari itu perlu media pembelajaran yang berbeda dan dapat meningkatkan kreativitas dan memotifasi target *audience* untuk mengingat kembali dan tidak melupakan pasar malam dan lebih memilih tempat rekreasi yang lebih modern. Buku cetak ini dianggap mampu memberikan pengalaman dalam bermain dan belajar. Buku cetak ini di distribusi dengan cara berkerja sama oleh beberapa pihak komersil maupun non komersil, seperti penerbit maupun distributor buku yang besar salah satu pihak komersil seperti PT. Gramedia, yang di mana banyak kalangan datang ke toko buku dengan maksud mencari buku ataupun sekedar ingin datang membaca dan melihat-lihat.

II. ISI

- Konsep Kreatif

Tujuan perancangan ini adalah merancang sebuah buku ilustrasi yang edukatif sebagai media pendokumentasian dari pasar malam mulai dari sejarah secara singkat hingga saat ini, buku ini memuat ragam kegiatan yang ada di dalamnya baik dari wahana primer maupun sekunder, sehingga target diharapkan dapat mengetahui segala bentuk hal yang ada di dalam pasar malam pada umumnya.

Buku Ilustrasi Pasar Malam Untuk Anak dirancang dengan menggunakan ilustrasi yang cukup detail sehingga menarik target pasar dan target tidak merasa bosan saat membaca. Buku Ilustrasi Pasar Malam Untuk Anak ini juga dapat dijadikan barang koleksi seperti layaknya ensiklopedia karena mengandung informasi. Buku Ilustrasi Pasar Malam Untuk Anak ini bertujuan memberikan informasi kepada target tentang segala sesuatu mulai dari wahana hingga pedagang yang ada di dalam pasar malam dan keunikan yang terdapat di dalamnya sebagai pengetahuan dan pembelajaran yang penting tentang perkembangan dunia hiburan di Indonesia.

- Strategi Kreatif

Media adalah bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat tersebut dapat sampai kepada penerima yang dituju (Arsyad, 2002). Media digunakan sebagai solusi atas keterbatasan dalam hal komunikasi yang tidak memungkinkan untuk disampaikan secara langsung. Penggunaan media buku cetak dalam upaya mempresentasikan pendokumentasian pasar malam dipilih karena buku merupakan media pembelajaran yang lazim digunakan oleh para orang tua, sama seperti pendapat Briggs (1970) bahwa buku, film, kaset dan film bingkai adalah media pendidikan yang dapat merangsang anak untuk belajar. Terlebih lagi karena alasan beberapa orang tua yang tidak mengenalkan *gadget* pada anak-anak hingga pada usia tertentu.

Perancangan visualisasi dalam Buku Ilustrasi Pasar Malam Untuk Anak ini menyampaikan sejarah singkat pasar malam dalam dan memaparkan isi pasar malam melalui ilustrasi-ilustrasi. Data yang ada di dalam buku ilustrasi merupakan kumpulan dari berbagai buku, informasi internet, dan riset langsung ke pasar malam yang ada di kota Yogyakarta. Data dan pemilihan jenis ilustrasi tersebut akan menjadikan Buku Ilustrasi Pasar Malam Untuk Anak mendapat target *audience* yang sesuai. Target *audience* yang ditetapkan adalah sebagai berikut:

- *Target Audience*

- *Target audience* terbagi menjadi dua, primer dan sekunder. *Target audience* primer adalah anak-anak yang diposisikan sebagai pemancing perhatian dari target sekunder yang merupakan orang tua atau guru berperan untuk mendampingi anak-anak ketika membaca atau mendapatkan sumber informasi dan pelajaran.

Dengan ini akan membentuk komunikasi antara anak dengan orang tua atau guru yang kemudian dapat mengembangkan pembahasan.

- Demografis

- Target *audience* primer :

- Kelompok usia: 3-12 tahun

- Status: *Playgroup* atau Taman Kanak-kanak

- Target *audience* sekunder:

- Kelompok usia: 23-60 tahun

- Status: Orang tua, guru yang memiliki anak atau siswa di usia sekolah.

- Geografis

Perancangan ini cenderung mengambil target *audience* masyarakat perkotaan besar karena keberadaan pasar malam yang sudah jarang sekali ada di kota-kota besar dan digantikan oleh taman hiburan modern.

- Psikografis

Target *audience* perancangan Buku Ilustrasi Pasar Malam Untuk Anak ini adalah anak-anak usia dini dengan keluarga yang tinggal di perkotaan dengan gaya hidup yang modern sehingga diharapkan Buku Ilustrasi Pasar Malam Untuk Anak ini menjadi sebuah pengetahuan baru dan media nostalgia para orang tua. Ilustrasi dalam buku ini juga diharapkan bisa menjadi inspirasi bagi mereka para pecinta desain komunikasi visual di Indonesia dan tidak menutup kemungkinan di luar negeri.

- Behavioristik (perilaku)

Target *audience* perancangan ini adalah masyarakat terlebih anak-anak yang kritis, selalu ingin mempelajari dan mengetahui sesuatu yang baru. Buku Ilustrasi Pasar Malam Untuk Anak ini juga ditujukan untuk keluarga yang terbuka dengan informasi.

- Konsep Media

Menyampaikan pesan yang mengacu pada tujuan dari perancangan yaitu mengajak target *audience* untuk mengingatkan kembali memori akan suasana pasar malam tempo dulu dan mengajak bernostalgia kembali serta memberikan informasi baru pada anak-anak mengenai wahana dan suguhan yang ada di pasar malam. Buku Ilustrasi Pasar Malam Untuk Anak ini mampu membangkitkan memorabilia target *audience* dan mengajak mengingat kembali suasana dan euforia kenangan di pasar malam dengan tambahan sejarah pasar malam.

- Strategi Media

- Media Utama

Media utama dalam perancangan ini berupa buku cetak yang akan memuat teks dan ilustrasi yang sesuai agar dapat mewakili suasana pasar malam pada umumnya.

- Media Pendukung

Selain media utama, dalam Buku Ilustrasi Pasar Malam Untuk Anak ini juga disertai media pendukung sebagai sarana promosi seperti poster, kartu pos, kaos, gantungan kunci, stiker dan katalog pameran.

- Konsep Desain

- Gaya Visual

Sangat penting menentukan gaya desain yang akan digunakan dalam sebuah perancangan, karena dalam menentukan gaya desain tersebut perancang lebih mudah menginformasikan pesan dengan tujuan target *audience* tertentu. Pendekatan visual yang sesuai dan yang nantinya akan digunakan berupa ilustrasi detail. Elemen dan gaya visual pada buku ini menggunakan warna-warna pop yang mencolok sesuai dengan warna-warna yang digunakan di pasar malam dengan teknik pewarnaan blok. Warna-warna pop yang mencolok memberi kesan ceria, gembira, dan antusias sebagaimana yang dicerminkan dari pasar malam.

- Warna

Usia dan pemikiran yang berbeda-beda tiap *audience* menciptakan perbedaan selera. Dalam Buku Ilustrasi Pasar Malam Untuk Anak ini, pemilihan warna yang sesuai dan tidak jauh berbeda dengan pasar malam pada umumnya menjadi sesuatu hal yang lebih menarik karena bertujuan untuk mengingatkan kembali kenangan tentang pasar malam. Warna warna primer dengan turunan warna yang kontras bergaya *pop art color* dan *playful*. Secara ilmiah warna mempunyai pengertian sebagai gelombang elektromagnetik yang menuju ke mata dan kemudian diterjemahkan otak sebagai warna. Dengan kata lain arti warna adalah sesuatu yang berhubungan dengan emosi manusia dan dapat menimbulkan pengaruh psikologis. Maka sebelum menentukan warna secara keseluruhan langkah pertama dengan mendahulukan memilih warna latar belakang, karena warna latar belakang merupakan warna yang pertama kali dan dirasakan oleh *target audience*.

Warna latar belakang dalam Buku Ilustrasi Pasar Malam Untuk Anak ini menggunakan warna gelap yang sesuai dengan kondisi pasar malam diadakan yaitu saat menjelang malam hari atau senja dan malam hari. Selain itu pemilihan *setting* warna tersebut dipilih supaya tidak terlalu mencolok dan tidak menghalangi gambar-gambar yang lain, yang ditujukan sebagai *point of interest* dari sebuah ilustrasi dan supaya informasi dan pesan berupa tulisan dapat terbaca dengan jelas.

- Layout

Layout atau dalam bahasa Indonesia dikenal dengan tata letak adalah pengaturan tulisan-tulisan dan gambar-gambar. *Layout* pada Buku Ilustrasi Pasar Malam Untuk Anak ini memiliki tiga komponen dalam empat halaman pada tiap sub-sub judul yang ada di dalam buku.

Komponen-komponen tersebut yaitu satu halaman sub judul, dua halaman ilustrasi dan satu halaman foto beserta penjelasannya. Foto yang dipakai adalah foto asli keadaan dan suasana pasar malam pada zaman dahulu.

- **Tipografi**

Penggunaan tipografi sebagai sarana pendukung memiliki penting dalam *layout* demi terwujudnya Buku Ilustrasi Pasar Malam Untuk Anak yang mampu sampai sesuai dengan *target audience* perlu diterapkan sesuai tema dan bahasan. Mengingat sejarah singkat pasar malam dan wahana yang ada di dalamnya, pemakaian tipografi akan merujuk pada gaya klasik yang umum dan mudah dibaca untuk menambah kesan artistik tersendiri dan mampu menampilkan keindahan tersendiri bagi para pembacanya.

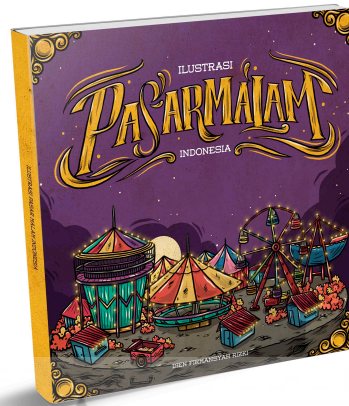
- **Ilustrasi**

Pada perancangan ini akan ditampilkan konsep ilustrasi dengan gaya realis dekoratif dimana data-data visual yang sudah ada digambar ulang menggunakan sudut pandang yang lebih imajinatif dan menarik dengan teknik *digital painting* menggunakan media komputer atau *pen tablet*. Ilustrasi digambar dengan menggunakan aplikasi *software Adobe Photoshop CS3* menggambarkan suasana dan situasi di pasar malam pada umumnya.

- **Sinopsis**

Pasar malam adalah salah satu jenis hiburan besar yang sudah ada sejak zaman penjajahan kolonial Belanda, namun seiring berkembangnya zaman dan teknologi, pasar malam pelan-pelan kehilangan peminatnya karena tergantikan dengan taman hiburan modern dan berbagai hiburan lain yang lebih digemari. Kini pasar malam hanya tersedia di beberapa daerah dan hanya ada pada saat perayaan tertentu saja. Buku ini berisi pendokumentasian pasar malam mulai dari sejarah hingga macam-macam wahana dan permainannya yang dikategorikan menjadi dua bagian: Wahana Primer dan Wahana Sekunder dihadirkan lengkap dengan ilustrasi-ilustrasi yang menarik, foto-foto asli pasar malam di era kolonialisme Belanda sehingga mampu memberi informasi dan menghadirkan kembali memori tentang pasar malam.

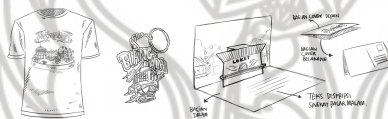
- Hasil Penelitian
 - Karya Media Utama



- Karya Media Pendukung



Sketsa Media Pendukung



Mock Up T-Shirt



Mock Up Postcard



Mock Up Gantungan Kunci & Stiker



Mock Up Buku



Profile Visual Artist

Dien Firmansyah Rizki
Desainer Grafis & Ilustrasi

Catalog Pasar Malam



Media Pendukung



Selain menjadi seorang Desainer Grafis, aktif diberbagai event pameran dan pegiat sepeda yang tak menggunakan rem atau biasa disebut Fixed Gear. mempunyai kebiasaan menggambar dan mempelajari symbol-symbol dan menggambarkan kembali dengan sudut pandang pemikiran sendiri, dengan menggunakan cat semprot.

Buku "Ilustrasi Pasar Malam Indonesia" oleh Dien Firmansyah Rizki berisi pendokumentasian pasar malam di Indonesia mulai dari sejarah hingga wahana permainan yang disajikan melalui berbagai macam visual menarik.

Soft Launch 17.1.17
Galeri Sasetop, ISI Yogyakarta

Dien Firmansyah Rizki
Desainer

III. KESIMPULAN

Pasar malam merupakan salah satu hiburan rakyat yang sudah ada pada jaman penjajahan Belanda, dari awal kemunculannya pada tahun 1898 di Batavia dan terkenal dengan nama “Pasar Gambir”. Pada Pemerintahan Kolonial Belanda Pasar Gambir diselenggarakan secara teratur satu tahun sekali dalam memperingati hari ulang tahun Ratu Wilhemina sebagai pemegang kekuasaan di Belanda. Pasar Malam tetap berlangsung hingga Indonesia berhasil merdeka dari penjajahan Belanda. Perkembangan Pasar Malam di Indonesia sendiri lambat laun mulai berubah yang semula dari perayaan ulang tahun Ratu Belanda di Indonesia, dan pergerakan Perlawanan untuk Kaum Indies di Belanda saat ini berubah menjadi perayaan tertentu untuk menyemarakkan acara inti, salah satunya adalah perayaan Sekaten di Alun-Alun Utara Yogyakarta, selain itu Pasar malam juga diselenggarakan di daerah-daerah lain di Indonesia dengan bentuk serupa. Buku Ilustrasi Pasar Malam Indonesia ini merupakan buku yang membahas sejarah singkat Pasar Malam dan keberagaman wahana dan makanan yang ada di dalamnya dan divisualisasikan dalam bentuk gambar dan teks. Dengan adanya buku ilustrasi ini diharapkan anak-anak dapat mengetahui sejarah singkat dan wahana apa saja yang ada di dalam Pasar Malam secara imajinatif dan komunikatif.

- **Saran**

Proses perancangan buku ilustrasi berjudul “Ilustrasi Pasar Malam Indonesia” ini tentunya belum sepenuhnya sempurna, oleh karena itu saran untuk perancangan yang serupa sangat diperlukan.

1. Perancangan ini penting untuk ditindaklanjuti karena merupakan bagian dari sejarah dan layak diangkat dalam sebuah perancangan selanjutnya karena semakin lama tidak memungkirkan akan terjadi banyak perkembangan pada pasar malam.
2. Perancangan ini membahas sudut pandang yang luas saja. Masih banyak aspek-aspek lebih detail yang dapat diteliti secara spesifik dari sudut pandang yang berbeda.
3. Dalam perancangan sebuah buku ilustrasi ini dibutuhkan waktu yang relatif lama dalam proses pembuatan ilustrasi dari pencarian data visual yang hanya terjadi satu tahun sekali di acara sekaten Yogyakarta. Pembuatan sketsa dengan sudut pandang *angle* yang berbeda dan pemberian tinta hingga proses pewarnaan secara digital hendaknya memerlukan waktu dan tenaga yang lebih dalam proses tersebut.
4. Teknologi yang berkembang sangat pesat dan canggih menjadi penentuan media perancangan dapat berkembang pula yang lebih sesuai agar dapat diterima lebih efektif oleh masyarakat.

Perancangan buku ilustrasi “Ilustrasi Pasar Malam Indonesia” ini diharapkan dapat menjadi inspirasi dan tolak ukur bagi perancangan-perancangan yang akan terbit pada masa yang akan datang, baik dengan tema

yang serupa atau dengan gaya yang serupa sehingga dapat menjadi lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Arsyad, A. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2002.

Pertautan:

